

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBLOG* PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS X SMK

Miftahul Fikri, Zelhendri Zen

Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Universitas Negeri Padang, e-mail: [miftahul1.fikri@gmail.com](mailto:miftahul1.fikri@gmail.com) , [zelhendrizen@fip.unp.ac.id](mailto:zelhendrizen@fip.unp.ac.id)

## Abstract

*This review plans to present weblog-based learning media that are suitable for use in Informatics learning, especially word processing applications for class X SMK and further as to support student learning outcomes, knowing the affordability of weblog-based learning media and then knowing the common sense of the items made. This improvement research was completed in 4 stages by looking at the 4-D model as proposed by Trianto (2012:93). The 4-D improvement model consists of 4 phases, namely Define, Design, Develop, and Dissminate. The results of media approval get a normal value of 99.1% in the "Fully Eligible" classification and material approvals get a normal value of 83% in the "Totally Eligible" classification. Continuation effect of the introduction of the item with the number of respondents 33 students. got a reaction of 88.73% with a class "Really Eligible". Then the Weblog-Based Learning Media on Informatics Subjects grew "Very Valid" used in developing experiences so that it was practical and could be used as one of the learning media.*

**Keywords:** *Development, Learning Media, Weblogs, Informatics.*

## Abstrak

Tinjauan ini berencana menghadirkan media pembelajaran berbasis *weblog* yang layak digunakan dalam pembelajaran Informatika, khususnya aplikasi pengolah kata untuk kelas X SMK dan selanjutnya sebagai penunjang hasil belajar siswa, mengetahui keterjangkauan media pembelajaran berbasis *weblog* dan selanjutnya mengetahui akal sehat dari item yang dibuat. Penelitian perbaikan ini diselesaikan dalam 4 tahap dengan melihat model 4-D seperti yang dikemukakan oleh Trianto (2012:93). Model perbaikan 4-D terdiri dari 4 fase, yaitu *Define, Design, Develop*, dan *Dissminate*. Hasil persetujuan media mendapatkan nilai normal sebesar 99,1% pada klasifikasi “Sepenuhnya Layak” dan persetujuan materi mendapatkan nilai normal sebesar 83% pada klasifikasi “Benar-Benar Layak”. Efek lanjutan dari pendahuluan item dengan jumlah responden 33 siswa. mendapat reaksi sebesar 88,73% dengan kelas “Benar-Benar Layak”. Maka Media Pembelajaran Berbasis *Weblog* pada Mata Pelajaran Informatika tumbuh “Sangat Valid” dimanfaatkan dalam pengalaman yang berkembang sehingga praktis dan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, Weblog, Informatika.



## Pendahuluan

Perkembangan jagad inovasi dan data saat ini semakin maju. Untuk menjadi pribadi yang berpengalaman dan berlevel tinggi, dukungan dari perkembangan jagad pendidikan sangatlah penting. Misalnya, kantor dan kerangka pembelajaran yang sangat mendukung pengalaman pendidikan di sekolah, misalnya penggunaan PC dan organisasi web. Hal-hal lain harus dimungkinkan secara efektif menggunakan PC dan organisasi web, mengingat untuk dunia pendidikan.

Salah satu yang menjunjung jagat latihan adalah pemanfaatan media pembelajaran, dimana media pembelajaran merupakan pendelegasian dalam menyampaikan pesan atau data. Menurut Sadiman (2006), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat menyegarkan renungan, sentimen, perhatian dan minat siswa sehingga terjadi pengalaman yang berkembang.

Media pembelajaran yang baik digunakan adalah media imajinatif yang sesuai dengan materi pembelajaran, sehingga siswa dapat fokus pada pembelajaran yang berkelanjutan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan tepat. Salah satu media pembelajaran imajinatif yang dapat dimanfaatkan adalah media pembelajaran berbasis *weblog*.

*Weblog* secara keseluruhan berubah dan memiliki berbagai kemampuan. Dalam ranah pelatihan, kemampuan *weblog* sangat penting, terutama bagi wilayah keilmuan lokal di dalamnya. *Weblog* adalah properti yang agak rahasia. Klien *weblog* biasanya area lokal atau klien web dinamis. Klien *weblog* ini dapat mengasosiasikan dan bertengkar tentang hal yang mereka pikirkan. Salah satu ilustrasi web semacam itu adalah blog.

Mengingat konsekuensi dari persepsi dan persepsi ilmuwan, siswa kurang tertarik untuk mengambil bagian dalam pengalaman pendidikan. Menurut siswa, melibatkan media *powerpoint* yang melibatkan pendidik dalam pembelajaran sangat bagus, namun siswa merasa tidak bisa mengikuti ilustrasi karena mereka perlu mencatat sambil memperhatikan penjelasan instruktur. Siswa terkadang kekurangan kesempatan dan energi untuk mencatat karena mereka berkonsentrasi pada penjelasan instruktur. Pada saat mereka perlu memperhatikan, slide di *powerpoint* sekarang menunjukkan slide berikut. Hal ini menjadi kendala bagi siswa dalam mendapatkan materi sehingga mempengaruhi minat belajar siswa yang berdampak pada hasil belajar siswa.

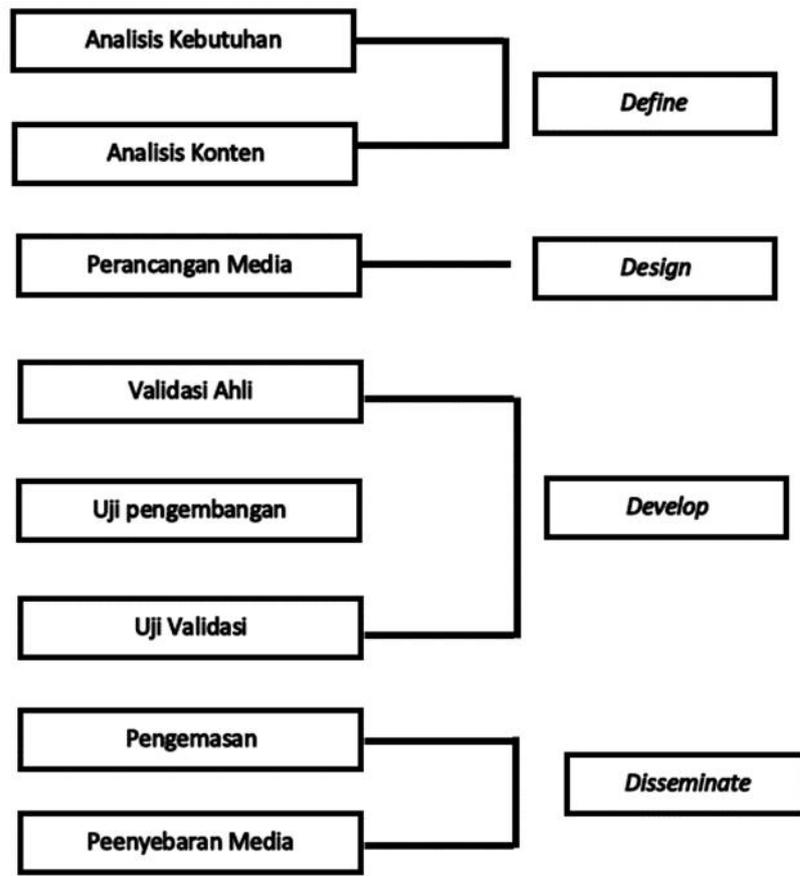
Berdasarkan hal di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Berbasis *Weblog* Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMK”**. Guna menghasilkan produk yang menarik dan layak digunakan untuk proses belajar mengajar.

### Metode Pengembangan

Penelitian pengembangan semacam ini diselesaikan dalam 4 fase berdasarkan model 4-D seperti yang dikemukakan oleh Trianto (2012: 93), “Model peningkatan 4-D terdiri dari 4 fase, yaitu *Define*, *Design* (*Planning*), *Develop* (*Development*), dan *Disseminate* (*Spread*). Sugiyono (2017), memaknai bahwa *Research and Development* (R&D) adalah teknik eksplorasi yang mampu menyampaikan suatu item dan menguji kelayakan item tersebut.

### Model Pengembangan

Studi ini melibatkan strategi eksplorasi untuk peningkatan gadget 4D (Model Empat D). Model ini diciptakan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melyn I Semmel (1974). Menurut Trianto (2014) perbaikan model 4D dipilih karena merupakan model yang disarankan dalam pembuatan perangkat pembelajaran. Item yang dikembangkan kemudian dicoba untuk dicapai dengan legitimasi item dan pengujian. Kemajuan model 4D terdiri dari 4 fase, yaitu *Define* (*Definition*), *Design* (*Design*), *Develop* (*Development*) dan *Disseminate* (*Deployment*).



Gambar 1. Tahapan Alur Penitian

Lokasi Penelitian akan ditempatkan di SMK Negeri 2 Padang, mata pelajaran eksplorasi yang akan digunakan adalah siswa kelas X dengan contoh lengkap 33 siswa. Prosedur pengumpulan informasi menggunakan polling, pertemuan, persepsi dan dokumentasi. Pemeriksaan informasi para analis menggunakan uji valid media, valid materi, kemudian uji praktis media.

### Hasil Penelitian Pengembangan

#### 1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

##### a. Analisis Kebutuhan

Dalam mengkaji kebutuhan, yang pertama adalah rencana pendidikan. Dalam merencanakan media pembelajaran berbasis *weblog*, sangat erat kaitannya dengan program pendidikan, khususnya untuk mengetahui apa saja penanda yang harus dicapai siswa dalam mewujudkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Setelah para ahli berdiskusi dengan pendidik, para penelitian mengetahui bahwa program pendidikan yang digunakan di SMK Negeri 2 Padang adalah rencana pendidikan Mardeka. Pembelajaran yang lalu selama ini memanfaatkan program pendidikan 2013. Salah satu materi yang akan dikenang untuk media pembelajaran berbasis *weblog* untuk kelas X SMK adalah aplikasi pengolah kata.

##### b. Analisis Konten

Analisis konten merupakan tahapan dalam melihat kualitas siswa sesuai rencana dan perbaikan media pembelajaran berbasis *weblog* sehingga materi yang dibuat sesuai dengan kebutuhan anak muda dan selanjutnya sesuai dengan rencana pendidikan dan buku digital yang diperoleh dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. dan Budaya. Alasan penyelidikan konten adalah untuk memutuskan substansi materi Aplikasi Pengolah Kata yang akan dibuat. Pemeriksaan isi yang dibuat dalam peta ide kemudian digunakan sebagai rumah untuk pencapaian keterampilan, dengan secara sengaja membedakan dan mengurutkan bagian-bagian utama dari materi pembelajaran.

2. Tahap Design (Perancangan)
  - a. Membuat *storyboard* media pembelajaran berbasis *weblog*

*Storyboard* pada dasarnya adalah gambaran isi konten yang akan dibuat. Sebelum membuat web sebaiknya membuat *storyboard* dahulu web yang akan dibuat lebih terarah dan tidak mengambang isi kontennya.
  - b. Membuat media pembelajaran berbasis *weblog*

Setelah membuat *storyboard*, maka tahap selanjutnya adalah membuat media pembelajaran interaktif berbasis *weblog* menggunakan *Wordpress.org* yang dihosting menggunakan *Infinityfree.net*.
3. Tahap *Develop* (Pengembangan)
 

Tahap ini bermaksud menyampaikan item yang telah diubah dilihat dari kontribusi validator. Pada tahap ini dilakukan uji legitimasi dan kewajaran. Tahap legitimasi dan kewajaran dilengkapi dengan kemajuan yang menyertainya:

  - a. Uji Validitas
    - 1) Validasi Ahli Media
 

Informasi validator media diperoleh dari ahli media, Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNP, khususnya Bapak Septrian Anugrah, S.Kom., M.Pd.T dan Ibu Fitri Maiziani, S.Pd, M.Pd oleh memberikan lembar penilaian. Pakar media memeriksa perspektif yang direncanakan. dengan memberikan lembar penilaian. Pakar media memeriksa perspektif yang direncanakan. Mengingat efek samping dari uji persetujuan media yang telah dievaluasi oleh validator media. Uji valid dengan ahli media dilakukan dalam 2 tahap. maka, pada saat itu, konsekuensi dari penilaian uji persetujuan dapat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Evaluasi Validasi Tahap I Ahli Media I dan II**

Aspek Penilaian	Butir pertanyaan	Skor yang diperoleh		Skor Maks	V1		V2	
		V1	V2		Rerata Nilai	%	Rerata Nilai	%
Kemudahan Media	1	5	2	5	4,75	95	2,25	45
	2	5	3	5				
	3	5	2	5				
	4	4	2	5				
Jumlah		19	9	20				
Desain/Tampilan Media	5	4	2	5	3,66	73,3	3,33	66,7
	6	4	3	5				
	7	3	4	5				
	8	4	3	5				



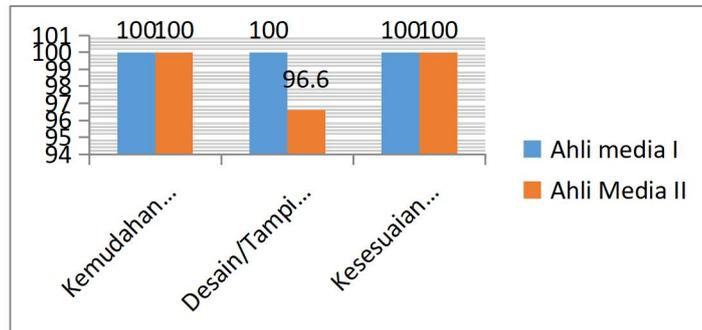
Dilihat dari gambaran tersebut, konsekuensi persetujuan master media I tahap 1 diperoleh secara keseluruhan dengan nilai 83,6% pada kelas “Memenuhi Syarat” dan persetujuan master media II tahap 1 diperoleh secara umum dengan nilai sebesar 61,8% dalam klasifikasi “Memenuhi Syarat”. Jadi persetujuan media secara umum memperoleh nilai normal sebesar 72,7% dengan kelas “layak” sehingga media yang dibuat layak untuk digunakan, namun ada beberapa hal yang perlu dirombak mengingat ide dan komentar yang diberikan oleh validator.

**Tabel 2. Hasil Penilaian Validasi Tahap II Ahli Media I dan II**

Aspek Penilaian	Butir pertanyaan	Skor yang diperoleh		Skor Maks	V1		V2	
		V1	V2		Rerata Nilai	%	Rerata Nilai	%
Kemudahan Media	1	5	5	5	5	100	5	100
	2	5	5	5				
	3	5	5	5				
	4	5	5	5				
Jumlah		20	20	20				
Desain/Tampilan Media	5	5	5	5	5	100	4,83	96,6
	6	6	5	5				
	7	5	5	5				
	8	5	5	5				
	9	5	5	5				
10	5	4	5					
Jumlah		30	29	30				
Kesesuaian Mata Pelajaran Pada Media	11	5	5	5	5	100	5	100
Jumlah		5	5	5				
<b>Total</b>		55	54	55	5	100	4,9	98,2
<b>Rata-rata skor (V1+V2)</b>		4,95						
<b>%</b>		99,1%						

Hasil dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata 4,95 dan persentase 99,1% pada kriteria “sangat layak” dengan kategori “sangat valid”. Berdasarkan hasil penilaian ahli media seperti yang ditampilkan pada tabel, skor yang paling menonjol adalah 5 dan nilai terendah adalah 4, maka cenderung dianggap media pembelajaran

berbasis weblog tergolong “Sangat substansial”. Informasi tambahan ditampilkan dalam struktur grafis. Gambaran realistis konsekuensi dari informasi persetujuan tahap 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik Hasil Validasi Media Tahap 2

Berdasarkan gambaran tersebut, konsekuensi persetujuan master media tahap kedua secara umum diperoleh dengan nilai 100 % dengan kelas “Seluruhnya Memenuhi Syarat” dan tahap kedua persetujuan master media tahap kedua diperoleh secara keseluruhan dengan nilai sebesar 98,2%. Dilihat dari konsekuensi persetujuan master media tahap kedua, diperoleh secara umum dengan skor tipikal 4,95 dan tingkat 99,1% dengan kelas “Seluruh Layak” sehingga media yang dibuat oleh peneliti substansial dan dapat dimanfaatkan di lapangan untuk dicoba.

## 2) Validasi Ahli Materi

Informasi validator materi diperoleh dari ahli materi khususnya pendidik kelas X informatika SMK Negeri 2 Padang yaitu Ibu Silvia Wati, S.Pd. dengan memberikan lembar penilaian. Ahli materi memeriksa bagian-bagian materi dari media pembelajaran berbasis weblog yang telah direncanakan. Uji validitas dengan ahli materi dilakukan sebanyak 1 tahap.

Tabel 3. Hasil Evaluasi Validasi Ahli Materi

Butir Pertanyaan	Jumlah yang diperoleh	Jumlah maksimum	Rerata nilai	%
1	3	5	4,16	83,33
2	4	5		
3	4	5		
4	5	5		
5	5	5		
6	5	5		
7	4	5		
8	4	5		
9	3	5		
10	4	5		
11	4	5		
12	5	5		
Total	50	60	4,16	83,3

Berdasarkan hasil persetujuan dari ahli materi diatas, nilai normal dari validator materi adalah 4,16 dengan 83,3%. Secara umum, perspektif material sudah termasuk dalam aturan "Sangat Sesuai" dengan klasifikasi "Sangat Valid". Dilihat dari konsekuensi penilaian ahli materi yang ditampilkan dalam tabel, skor tertinggi adalah 5, dan nilai 3,

dengan tingkat penilaian ketuntasan 83,3% dan cenderung dianggap media pembelajaran berbasis weblog. materi diurutkan sebagai "Sangat Valid".

b. Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas dilakukan kepada siswa/I SMK kelas X Prodi Bisnis Daring Pemasaran (BDP). Tujuan uji praktikalitas yaitu untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari penggunaan media pembelajaran berbasis *weblog* pada Mata Pelajaran informatika kelas X dengan materi Aplikasi Pengolah Kata. Uji Praktikalitas dilakukan di SMK Negeri 2 Padang. Data diperoleh dari hasil pengisian angket praktikalitas. Penilaian praktikalitas kelayakan uji coba oleh siswa terlihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. Hasil Evaluasi Praktikalitas**

Indikator Pertanyaan	Jumlah yang diperoleh	Jumlah Maksimum	Rerata Skor Total	Max Rerata Skor Total	Persentase %
1 s/d 15	2196	2475	66,55	75	88,73

Dilihat dari hasil uji akal sehat media pembelajaran berbasis weblog siswa di atas nilai normal 66,55 dari skor *all out* tipikal paling ekstrim 75 dan tingkat 88,73% pada kelas "Sangat Praktis".

Berikut adalah hasil akhir dari sah dan wajarnya materi media pembelajaran berbasis weblog setelah dibuat sebagai berikut:

**Tabel 5. Hasil validitas dan praktikalitas**

Validitas				Praktikalitas	
Media		Materi		Siswa	
Persentase	Kategori	Persentase	Kategori	Persentase	Kategori
99,1%	Sangat Valid	83,3%	Sangat Valid	88,73%	Sangat Praktis

Melihat tabel di atas, cenderung diduga bahwa media pembelajaran berbasis weblog pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X BDP 3 Aplikasi Pengolah Kata "sangat masuk akal" dengan kelas "Sangat Valid" untuk digunakan pada siswa profesional yang sama.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap terakhir dalam pengembangan media pembelajaran berbasis weblog adalah sirkulasi item. Materi-materi yang disampaikan sebagai *web support* mengenai Microsoft Word dengan koneksi <http://seputarmicrosoftword.rf.gd/>, koneksi ini digunakan agar media yang telah direncanakan dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa dan pendidik. Materi disesuaikan untuk siswa SMK Negeri 2 Padang Kelas X BDP 3.

## Pembahasan

Media pembelajaran berbasis weblog merupakan salah satu materi pembelajaran yang memungkinkan pendidik untuk mengasah kemampuannya melalui penguasaan media yang dibuat dan akan benar-benar ingin membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran, karena siswa dapat terus belajar secara umum tanpa membuat guru lelah. Dapat dibuka melalui program, dapat maju dengan bebas. bebas di mana pun dan di mana pun mereka berada, pengenalan media yang dilengkapi dengan komponen suara, visual, dan sensasi dapat menyegarkan setiap perasaan siswa untuk menyebabkan belajar bagaimana merasa lebih asli atau konkret.

Secara umum, keuntungan yang didapat dengan menggunakan media pembelajaran berbasis weblog adalah membantu pengajar dalam menggambarkan kemajuan secara cermat dan dapat diperoleh dimana saja dan kapan saja. Media pembelajaran berbasis weblog ini memungkinkan pragmatis mencari tahu bagaimana terjadi karena itu sangat baik dapat diperoleh dengan cekatan.

Menurut Hamzah (2012), keberhasilan belajar adalah peristiwa belajar pada siswa dan bagaimana pendidik mendidik siswa.

Penelitian pengembangan ini diselesaikan dalam 4 fase berdasarkan model 4-D seperti yang dikemukakan oleh Trianto (2012:93), "Model peningkatan 4-D terdiri dari 4 fase, yaitu *Define*, *Design* (*Plan*), *Develop* (*Development*). ), dan *Disminate*. (Penyebaran)". Tahap utama adalah dengan mengarahkan pemeriksaan kebutuhan dan investigasi konten, kemudian perencanaan dengan membuat storyboard, dan membuat media pembelajaran berbasis weblog, kemudian, pada saat itu, tahap perbaikan diselesaikan dengan memimpin uji validitas oleh ahli media, dan uji praktis oleh siswa. Setelah itu, dilakukan seminasi media pembelajaran berbasis *weblog*.

Kepastian materi media pembelajaran berbasis *weblog* yang telah disampaikan tergantung pada tahap persetujuan oleh ahli media yang memimpin penilaian perspektif media pembelajaran, dan spesialis materi yang menilai bagian materi dari item media pembelajaran berbasis *weblog*, setelah persetujuan berdasarkan ide dari ahli media Kemudian tes kewajaran selesai yang akan mengevaluasi kemungkinan media pembelajaran berbasis weblog dengan menyelesaikan uji praktikalitas.

Persetujuan Penilaian media pembelajaran berbasis weblog dilakukan dengan menyelesaikan instrumen yang telah diberikan. Lembar penilaian terdiri dari 3 macam, yaitu polling khusus untuk ahli media dengan 11 tempat, survei untuk ahli materi dengan 12 hal, dan polling untuk pelajar dengan 15 hal.

Produk akhir dari validasi dan kewajaran item media pembelajaran cerdas setelah dibuat berada pada kelas "Sangat Valid" sehingga memungkinkan untuk digunakan.

Dilihat dari tabel di atas, dapat diduga bahwa materi yang dikembangkan adalah sah sebagai media yang dapat membantu para pendidik dan siswa pada mata pelajaran Informatika. Melalui penggunaan yang tepat dan sesuai, diyakini bahwa item ini akan benar-benar ingin mengurangi masalah yang dilihat oleh para pendidik dalam pengalaman mengajar dan pendidikan.

## Kesimpulan dan Saran

### Kesimpulan

Berdasarkan pemeriksaan informasi yang telah selesai, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *weblog* yang valid dalam Mata Pelajaran Informatika pada materi Aplikasi Pengolah Kata dengan menggunakan *Wordpress.org* yang kemudian *dihosting* dengan *website* *infinityfree.net* telah selesai dilakukan. Dalam penelitian pengembangan peneliti mengadaptasi menggunakan model 4-D, dimana tahapannya adalah analisis kebutuhan, analisis konten, tahap perancangan, tahap pengembangan dan tahap penyebaran. Dengan uji validitas media rata-rata yaitu 4,95 dan persentase 99,1% pada kriteria "Sangat Layak" dengan kategori "Sangat Valid", kemudian uji validitas materi rata-rata 4,16 dan persentase 83,3% pada kriteria "Sangat Layak" dengan kategori "Sangat Valid". Kesimpulan dari uji validitas media dan materi yang telah dilakukan pada media pembelajaran berbasis *weblog* yaitu dikategorikan "Sangat Valid".
2. Uji coba Praktikalitas terhadap siswa kelas X SMK Negeri 2 Padang dengan nilai rata-rata yaitu 66,55 dari maksimal rata-rata yaitu 75 dan persentase 88,73% dengan kategori "Sangat Praktis", Kesimpulan dari uji praktikalitas yang telah dilaksanakan pada media pembelajaran berbasis *weblog* yaitu dikategorikan "Sangat Praktis".

### Saran

Mengingat konsekuensi dari percakapan eksplorasi dan akhir, disarankan untuk muncul berikutnya:

1. Pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis *weblog* sebagai media pembelajaran di sekolah.
2. Pengembang seharusnya memiliki pilihan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis weblog yang lebih variatif dengan tujuan agar mereka dapat terlibat dan membantu pembelajaran di sekolah.

**Daftar Pustaka**

Arif, S. S. (2006). *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatnya*. Jakarta: PT. Raja Garfindo Persada.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: *Alfabeta*.

Trianto. (2012). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-progresif: Konsep Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*.

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children A sourcebook*. Washinton DC: National Center for Improvement Educational System